

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 02.07.2025 09:59:23  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
ОПЦ.18 АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: среднее общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2025

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

## Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ. 18 Анимационная графика.....	3
2. Структура и содержание учебного предмета .....	6
3. Условия реализации учебного предмета .....	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета .....	11

# 1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

## ОПЦ. 18 Анимационная графика

### 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

### 1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

### 1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОПЦ.18 Анимационная графика обучающийся должен:

#### **иметь практический опыт:**

- адаптации анимационных решений для различных контекстов использования (веб, мобильные приложения, адаптивный дизайн);
- работы с профессиональной документацией и ресурсами для разработки анимаций;
- комплексного использования инструментов для создания анимационных элементов интерфейсов;
- создания анимационных прототипов и тестирования их соответствия техническому заданию.

#### **уметь:**

- выбирать подходящие технологии и инструменты для реализации анимационных решений в зависимости от требований проекта;
- создавать анимационные элементы для веб и мобильных интерфейсов, разрабатывать микроинтеракции и переходы;
- применять CSS-анимации и JavaScript-библиотеки для создания различных эффектов;
- оптимизировать анимации для различных устройств с учетом производительности и адаптировать для различных контекстов использования.

#### **знать:**

- основные понятия и принципы анимационной графики в контексте веб-дизайна и мобильной разработки;
- технологии создания анимаций: CSS (transition, animation, transform, @keyframes), JavaScript (requestAnimationFrame);
- библиотеки анимаций: GSAP, Framer Motion, Anime.js, Lottie и их возможности;
- принципы оптимизации анимаций для обеспечения производительности (60 FPS) и адаптации для различных устройств).

### Перечень формируемых компетенций

#### *Общие компетенции (ОК):*

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

*Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

### **Личностные результаты реализации программы воспитания**

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b>	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	<b>ЛР 13</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 16</b>
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 17</b>
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 18</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

### **1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

- максимальная учебная нагрузка обучающегося 22 часа, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 16 часов;
- самостоятельная работа – 6 часов.

## 2. Структура и содержание учебного предмета

### 2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебных занятий	Объем часов	Разделение по семестрам
		6
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	22	22
<b>Самостоятельная работа</b>	6	6
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	16	16
в том числе:		
лекционные занятия	6	6
практические занятия	10	10
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

## 2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
<b>6 семестр</b>			
<b>Тема 1. Введение в анимационную графику и принципы эффективной анимации</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 1, 2, 3, 5 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Основные понятия анимационной графики. Роль анимации в улучшении пользовательского опыта, принципы создания эффективных анимационных решений. Типы анимаций: переходы, трансформации, микроинтеракции, загрузочные анимации. Различия в подходах к анимации для веб-сайтов и мобильных приложений, особенности работы с различными платформами (iOS, Android, веб-браузеры). Принципы анимации, адаптированные для интерфейсов, принципы плавности и естественности движения.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	3	
	Создание простых анимационных элементов для интерфейсов. Работа с основными типами анимаций: появление элементов, переходы состояний, hover-эффекты. Создание базовых микроинтеракций: анимация кнопок, иконок, индикаторов загрузки. Разработка микроинтеракций и переходов между состояниями интерфейса, работа с принципами плавности и естественности анимаций.		
	<b>Самостоятельная работа:</b>	2	
<b>Тема 2. CSS-анимации и переходы</b>	Изучение современных направлений и трендов в анимационной графике. Анализ лучших практик использования анимаций в известных интерфейсах, изучение кейсов успешных проектов. Изучение влияния анимации на восприятие интерфейса пользователем.		ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Содержание учебного материала</b>	2	
	Технологии создания анимаций с использованием CSS: свойства transition, animation, transform. Ключевые кадры (@keyframes), типы функций плавности (easing functions), управление временем и задержками анимаций. Возможности CSS для создания сложных анимационных эффектов: трансформации, изменения свойств, комбинированные анимации. Преимущества и ограничения CSS-анимаций, области их применения.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	3	

	Практическое применение CSS-анимаций для создания различных эффектов. Работа с ключевыми кадрами, создание сложных последовательностей анимаций, комбинирование нескольких анимаций. Использование CSS-переходов для плавных изменений свойств элементов, работа с функциями плавности для достижения естественного движения.		
	<b>Самостоятельная работа:</b>	2	
	Изучение официальной документации по CSS-анимациям и переходам. Практическое применение изученного материала при создании собственных анимационных решений.		
<b>Тема 3. JavaScript-анимации и библиотеки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Методы создания анимаций с использованием JavaScript: requestAnimationFrame, работа с DOM-элементами, управление анимационными циклами. Библиотеки анимаций: GSAP (GreenSock Animation Platform), Framer Motion, Anime.js, Lottie. Сценарии использования JavaScript-анимаций для сложных интерактивных эффектов, анимаций на основе данных пользователя, динамических переходов.		
	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	2	
	Практическая работа с JavaScript-анимациями и библиотеками анимаций. Создание анимаций с использованием requestAnimationFrame, работа с библиотекой GSAP для сложных последовательностей. Интеграция библиотек анимаций в веб-проекты, создание интерактивных анимаций, реагирующих на действия пользователя.		
	<b>Самостоятельная работа:</b>	1	
	Сравнение возможностей библиотек, анализ их преимуществ и недостатков. Подготовка обзора библиотек с рекомендациями по их применению в различных проектах.		
<b>Тема 4. Оптимизация и адаптация анимаций</b>	<b>Практические занятия обучающихся:</b>	2	ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практическая работа по оптимизации анимаций для различных устройств и платформ. Анализ производительности анимаций, использование инструментов разработчика для измерения FPS, оптимизация через использование transform и opacity. Адаптация анимаций для мобильных устройств с учетом ограничений производительности, создание масштабируемых решений для различных разрешений экранов.		
	<b>Самостоятельная работа:</b>	1	
	Изучение методов оптимизации анимаций для обеспечения высокой производительности. Изучение инструментов для анализа производительности анимаций, подготовка рекомендаций по оптимизации.		
<b>Всего</b>		<b>22</b>	



### 3. Условия реализации учебного предмета

#### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p><b>Лаборатория компьютерного дизайна 332</b>  (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)  <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i>  Компьютер  Плазменная панель  Стол компьютерный  Стулья  Стол преподавателя  Стул преподавателя  Доска магнитно-маркерная  Доска для объявлений  Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».  <i>Программное обеспечение:</i>  С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)  Mozilla Firefox  Adobe Reader  Eset NOD32  Windows 10  Adobe Illustrator  Adobe InDesign  Adobe Photoshop  ARCHICAD 24  Blender  DragonBonesPro  Krita  PureRef  ZBrush 2021 FL  Microsoft Office 2016  На первых 4 + преподавательский  САПР Грация  САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p><b>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</b>  Автоматизированные рабочие места библиотекарей  Автоматизированные рабочие места для читателей  Принтер  Сканер</p>

	<p>Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b> Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	---

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

##### Печатные издания

1. Горелик А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 / А.Г. Горелик. - СПб.: БХВ-Петербург, 2020. - 528с.: ил.
2. Корсаро С. Мультипликация и Flash / С. Корсаро. - СПб.: Символ-Плюс, 2020. - 240с.: ил.

##### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебник / Н.С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 205 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566290> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для спо / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — Текст:

электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 22.04.2025).

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для спо / А.Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 22.04.2025)

### **Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой, используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

#### **Электронные образовательные ресурсы**

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

## **4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета**

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<b><i>иметь практический опыт:</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- адаптации анимационных решений для различных контекстов использования (веб, мобильные приложения, адаптивный дизайн);</li> <li>- работы с профессиональной документацией и ресурсами для разработки анимаций;</li> <li>- комплексного использования инструментов для создания анимационных элементов интерфейсов;</li> <li>- создания анимационных прототипов и тестирования их соответствия техническому заданию.</li> </ul>	<b><i>Текущий контроль:</i></b> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <b><i>Промежуточный контроль:</i></b> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ
<b><i>уметь:</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать подходящие технологии и инструменты для реализации анимационных решений в зависимости от требований проекта;</li> <li>- создавать анимационные элементы для веб и мобильных интерфейсов, разрабатывать микроинтеракции и переходы;</li> <li>- применять CSS-анимации и JavaScript-библиотеки для создания различных эффектов;</li> <li>- оптимизировать анимации для различных устройств с учетом производительности и адаптировать для различных контекстов использования.</li> </ul>	<b><i>Текущий контроль:</i></b> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <b><i>Промежуточный контроль:</i></b> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ

<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные понятия и принципы анимационной графики в контексте веб-дизайна и мобильной разработки;</li> <li>- технологии создания анимаций: CSS (transition, animation, transform, @keyframes), JavaScript (requestAnimationFrame);</li> <li>- библиотеки анимаций: GSAP, Framer Motion, Anime.js, Lottie и их возможности;</li> <li>- принципы оптимизации анимаций для обеспечения производительности (60 FPS) и адаптации для различных устройств).</li> </ul>	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ</p>
---	--